

## ICT Tagung vom Samstag, 14. Mai 2011 Programm

	Inputreferate	Referenten	Raum
08.00 Uhr	Eintreffen, Abgabe Tagungsunterlagen		Aula *
08.30 Uhr	- Informationen Schulinformatik - Zahlenbuch digital: Ergänzungen im Web - Die Medienwerkstatt IBM stellt sich vor	Andreas Urfer Kurt Meister Richard Vetterli	Aula
09.00 Uhr	Von Zuse zum Chip - Wie Computer funktionieren - die Science Show	Uwe Geisler	Aula
10.00 Uhr	Kaffeepause		Aula

	Workshops (1. Serie) M29 **							
10.45-12.00	<b>Workshop A</b> Games und Game Learning  Zimmer 005/006 D. Jurjevic	<b>Workshop B</b> Bild-manipulation im Web  Zimmer U101 R. Kaufmann	<b>Workshop C</b> Mit Scratch Spiele programmieren  Zimmer 104 A. Urfer	<b>Workshop D</b> MathbuGoes Digital: Geometrie-Lernumgebungen mit SketchUp  Zimmer U113 K. Meister	<b>Workshop E</b> Cyber-mobbing in der Schule  Zimmer 004 K. Reber	<b>Workshop F</b> ICT-V bildet Lehrerkollegium aus  Zimmer 105 C. Krebs	<b>Workshop G</b> Mille Feuilles: Vom magazine zum m-Book  Zimmer 106 M. Wirth	<b>Workshop H</b> Von Gutenberg zum Mädchen mit den Schwefelhölzern  Zimmer 107 M. Hilber

12.15 Uhr: Mittagessen im Restaurant Casa d'Italia, Bühlstrasse 57, 3012 Bern (für Angemeldete)

	Workshops (2. Serie) M29**							
13.45-15.00	<b>Workshop I</b> Games und Game Learning  Zimmer 005/006 D. Jurjevic	<b>Workshop K</b> Bild-manipulation im Web  Zimmer U101 R. Kaufmann	<b>Workshop L</b> Programmieren lernen mit Kara  Zimmer 104 W. Hartmann	<b>Workshop M</b> MathbuGoes Digital: Geometrie-Lernumgebungen mit SketchUp  Zimmer U113 K. Meister	<b>Workshop N</b> Cyber-mobbing in der Schule  Zimmer 004 K. Reber	<b>Workshop O</b> ICT-V bildet Lehrerkollegium aus  Zimmer 105 C. Krebs	<b>Workshop P</b> Mille Feuilles: Vom magazine zum m-Book  Zimmer 106 M. Wirth	<b>Workshop Q</b> Von Gutenberg zum Mädchen mit den Schwefelhölzern  Zimmer 107 M. Hilber

15.15 Uhr	Tageszusammenfassung mit Überraschungsprogramm	Aula, GW5
16.00 Uhr	Ende der Tagung	

\*GW5 = Gertrud-Wokerstrasse 5, 3012 Bern

\*\*M29 = Muesmattstrasse 29, 3012 Bern

(Die Gebäude befinden sich im gleichen Areal)

## Kurzbeschreibung des Referats

### **Von Zuse zum Chip - Wie Computer funktionieren - die Science Show**

ICT Verantwortlichen etwas über Computergrundlagen erzählen? Das ist doch nicht ernst gemeint? Ist es doch! Interessant an diesem Vortrag ist nicht nur der Inhalt, sondern ganz besonders, wie er vermittelt wird. Man darf durchaus mit technischer Informatik und Schaltalgebra vertraut sein aber so hat man das noch nie gesehen. Uwe Geisler behandelt diese Themen in populärwissenschaftlichen Mitmachvorträgen für Schüler oder Publikum bei Wissenschaftsfesten. Vorkenntnisse kann er keine voraussetzen und deshalb ist dieser Vortrag ein ausgezeichnetes Beispiel für die didaktische Vermittlung komplexer Themen und unterhaltsam noch dazu. Und wenn etwas Neues für Sie dabei war - Sie brauchen es ja niemandem zu verraten ;-)

*Referent: Uwe Geisler, Mitmach-Vorträge für Kinder und Erwachsene, [www.famity.de](http://www.famity.de)*

## Kurzbeschreibung der Workshops

### **Workshop A und I (Diana Jurjevic, PHBern)**

#### **Games und Game Learning**

Im Workshop werden Erfahrungen mit populären Konsolenspielen gesammelt und theoretische Überlegungen zu den Motiven der Computerspielerinnen und -spieler dargestellt. Ansätze einer Nutzung von Computerspielen im Unterricht werden skizziert.

- Übersicht über zeitgenössische Formen von Computerspielen
- Verschiedene Spiele und Konsolen ausprobieren
- Potenzial und Grenzen für die Lehre

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

### **Workshop B und K (Rémy Kaufmann, PHBern)**

#### **Bildmanipulation im Web**

Bilder wecken Emotionen, sie lösen Mitleid, Erbarmen, Hass, Sehnsucht, Unverständnis aus. Sie haben die Macht unser Fühlen, Denken und damit unser Handeln zu beeinflussen. Indem die Schülerinnen und Schüler lernen, Bilder mit wenigen Mausklicks zu verändern, sollen sie für die Problematik „der Macht der Bilder“ sensibilisiert werden.

- Vorstellen verschiedener Bildbearbeitungsprogramme
- Mit Hilfe von Tutorials selber lernen, Bilder zu bearbeiten und Bildmanipulationen durchzuführen
- Konkrete und praxistaugliche Unterrichtsideen zum Thema „Die Macht der Bilder“ entwickeln

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

### **Workshop C (Andreas Urfer, PHBern)**

#### **Mit Scratch Spiele programmieren**

Programme prägen unseren Alltag. Die meisten Schülerinnen und Schüler spielen mit elektronischen Spielen am Computer, am TV und am Handy.

Die kostenlose Programmierumgebung Scratch eignet sich bestens, um mit Hilfe der Programmierung von einfachen Spielchen das Grundverständnis für Programme zu wecken, ohne sich mit einer Programmiersprache vertieft auseinanderzusetzen zu müssen.

- Was ist Scratch?
- Die Umgebung von Scratch
- Mit Scratch ein einfaches Spiel programmieren
- Die Webplattform von Scratch

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop D und M (K. Meister, PHBern)**

**MathbuGoesDigital: Geometrie-Lernumgebungen mit SketchUp**

Interessiert an Anwendungen, welche den Geometrieunterricht ergänzen und erweitern? Falls ja, bietet der Workshop:

- Konkrete Umsetzungsmöglichkeiten zum Mathbu.ch
- Chancen und Grenzen von virtuellen Darstellungen mit Google SketchUp (Freeware)

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop E und N (Kurt Reber, PHBern)**

**Cybermobbing in der Schule**

Das Web 2.0 bietet für Schulen faszinierende Möglichkeiten, hat aber auch negative Begleiterscheinungen, die eine Schule kennen muss. Wir erkunden Möglichkeiten, die Herausforderung Web 2.0 anzunehmen und präventiv zu agieren.

- Vom Web 1.0 zum Web 2.0. Was hat sich für die Schule verändert?
- Kennenlernen von Unterrichtsvorschlägen zu den Themen „Cybermobbing“ und „Facebook“
- Kennenlernen von Unterrichtsmaterialien zum Thema „Sicher und fair im Netz“
- Beispiel präventiver Nutzung von „Facebook“ in einer Schulklasse
- Austausch zu präventiven Strategien für die eigene Schule.

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop F und O (Cuno Krebs, Schule Oberwangen)**

**ICT-V bildet Lehrerkollegium aus**

Pädagogische Aufgaben nehmen in den ICT-Konzepten der Schulen und den Pflichtenheften für ICT-V einen immer wichtigeren Stellenwert ein. Die Umsetzung dieser Aufgaben konfrontieren uns als ICT-V jedoch mit diversen Problemen: Wie gehe ich mit den unterschiedlichen Wissensständen meiner Kolleginnen und Kollegen um? Kann ich dem Kollegium diese zeitliche Mehrbelastung überhaupt zumuten? Welche Inhalte sind wirklich wichtig und für alle verbindlich?

Wir erkunden gemeinsam Möglichkeiten, um diese Hürden zu umgehen oder gar zu unserem Vorteil zu nutzen.

- Planungs- und Organisationshilfen für die kollegiumsinterne Aus- und Weiterbildung kennenlernen
- Ein konkretes Beispiel an einer Berner Primarschule: Planung, Durchführung und Evaluation
- Skizzieren von Umsetzungsideen für die eigene Schule

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop G und P (Michael Wirth, Schulverlag)**

**Mille Feuilles: Vom magazine zum m-Book**

„Mille feuilles“ ist der Nachfolger des bekannten Französischlehrmittels „Bonne Chance“. Multimedia ist bei diesem Lehrmittel nicht nur eine hübsche Beilage, sondern ein integrativer Bestandteil: Das Arbeitsheft nimmt Bezug auf die multimedialen Inhalte und umgekehrt.

Themen des Workshops:

- Vom magazine zum m-Book
  - Was es ist
  - Was es kann
  - Wie es funktioniert
  - Was es braucht
- Schülerspuren
- Fil rouge
- Zukünftige Entwicklungen

**Hinweis:** Die Workshopteilnehmer/innen sind gebeten, einen eigenen Laptop mit CD Rom-Laufwerk mitzunehmen.

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II

**Workshop H und Q (Martin Hilber, Safnern)**

**Von Gutenberg zum Mädchen mit den Schwefelhölzern**

In diesem Workshop werden angewandte ICT - Beispiele und pädagogische Szenarien aus dem Schulalltag vorgestellt, welche stufenunabhängig in den Unterricht eingebettet werden können. Unter anderem:

- eine multimediale Weihnachtsfeier gestalten mit Stop-Motion-Clips, die zu Live-Darbietungen eingespielt werden.
- Klangwolken erstellen mit Audioaufnahmen
- „Vom Bleisatz zur Gestaltung am Computer“: ein NMM Projekt

Zielpublikum: Prim, Sek I und Sek II

**Workshop L (Werner Hartmann, PHBern)**

**Programmieren lernen mit Kara**

Programme prägen heute unseren Alltag: vom Mikrowellenherd über Apps bei Mobiltelefonen bis hin zu Flugreservationssystemen. Ein Grundverständnis für Programme erweist sich deshalb neben Lesen, Schreiben und Rechnen als Schlüsselqualifikation zum Verständnis moderner Technologien. Die kostenlose Lernumgebung Kara erlaubt am Beispiel eines programmierbaren Marienkäfers eine einfache und kurze Einführung ins Programmieren, ohne sich vertieft mit einer Programmiersprache auseinandersetzen zu müssen.

- Programme und Getränkeautomaten
- Kara der programmierbare Marienkäfer
- Überblick zu den Unterrichtsmaterialien auf [www.swisseduc.ch/informatik/karatojava/](http://www.swisseduc.ch/informatik/karatojava/)

Zielpublikum Prim, Sek I und Sek II